



Comment Blackboard Actor Effect

0 0:15:36.91 0:15:39.15 0:00:02.24 0 0 0

B I U ↵ fn AB AB AB AB ✓ Time Frame

{\fnJanieHmkBold\bord1.5\3c&H2A332D&\c&HC8CFD2&\frz35.544\move(8,-45,8,105,22,2228)}The body's pressure\npoints: The head {posed to end}

0:15:40.640 - 24399

Start	End	Style
0:15:29.15	0:15:31.40	Sign
0:15:29.15	0:15:31.40	Sign
0:15:29.15	0:15:31.40	Sign
0:15:29.15	0:15:31.40	Sign
0:15:36.91	0:15:39.15	Blackboard
0:15:36.91	0:15:39.15	Blackboard
0:15:39.15	0:15:41.65	Blackboard
0:15:39.15	0:15:41.65	Blackboard
0:15:39.15	0:15:41.65	Blackboard
0:15:39.15	0:15:41.65	Blackboard
0:15:43.88	0:15:49.09	Sign
0:16:02.31	0:16:07.07	Sign

# ELSŐKÉZBŐL VI. ÍRTA: LEHOCZKI PÉTER (RICZ)

## FORMÁZÁSI TIPPEK ÉS TRÜKKÖK

0000	0000	0000	*The body's pressure\npoints: The head *
0000	0000	0000	*Faking scandals
0000	0000	0000	*How to spread \nnegative campaigns
0000	0000	0000	*Agne
0000	0000	0000	*Fun Fun Fun
0000	0000	0000	*Selling a '13 W*\h*\WModel GW*\h*\Wtractor

*Kis kihagyást követően folytatódik a mókátár, ahol néhány typesetting (formázási) tippet és trükköt mutatok meg. Ehhez komótosan lerövidítem a bevezető részt, hiszen az Aegisub Sűgő menüpontján belül a Témakörökben úgylis részletesen átveszi a Typesetting fejezet (vagy itt van magyarul is, Nihil tolmácsolásában: <https://aegiformazas.wordpress.com/>). A lényegesebb részekhez fűzök kommentárt, majd megmutatom, hogy az ASS override tagekkel (vagyis a formázóparancsokkal) mi mindent lehet művelni.*

## A formázásról

Kezdjük talán a legfontosabb résszel, az elvi kérdéssel. Mit tekinthetünk formázásnak? Mi a lényege és célja, hogyan célszerű? Bár ez utóbbi kérdés egy részét korábban már megválasztam a betűtípusoknál és a feliratszerkesztés alapelveinél már az előző két felvonásban, de érdemes ezt a felét újfent, tömören összefoglalni.

A legtöbb feliratkészítő a formázásra úgy tekint, mint az igényesség ismérvére, és ezek némelyike az, aki maximalistán úgy áll hozzá, hogy minél extrább módon rakja össze azt, gyakorta saját magának téve keresztbe. Ugyanis minél komplexebb egy formázás, annál nehezebb lesz tőle a felirat (nagyobb lesz a fájl méret), a softsub lejátszás (vagyis a nem égetett verziós) megterheli a gépet, és magát a feliratot is nehezebb lesz a későbbiekben átdolgozni másik forrásra (leginkább

BD-re). Egy 52 megás felirat esetében maga az Aegisub sem teljes stabilitással képes átmozgatni több ezer/tízezer feliratsort, amelyben a lua-kódba tett rajzok kódjai szerepelnek csak, hanem egész egyszerűen rövidebb-hosszasabb gondolkodást követően felmondja a szolgálatot. Éppen ezért célszerű már az elején eldönteni, hogy mit és hogyan szeretnénk, és a véglegesnek szánt verzióra készíteni ilyesmit, majd eltenni a sablonokat, mentéseket, fájlokat, kódokat, hogy a későbbiekben, ha egy másik forrás is felbukkan, a munka is könnyebb legyen.



Dororo (2019) epizód főcím képernyője.



Dororo epizód főcím képernyője magasformázással

Ezt a módszert hívják röviden „magasformázásnak”, mivel külső programokra és pluginekre támaszkodva készülnek. Utóbbira van rengeteg lehetőség a GitHub felületén (<https://github.com/TypesettingTools/>), illetve az Adobe Illustratoros megoldásra Cickány is készített magyar nyelvű útmutatót (<https://aiformazas.weebly.com/>), emiatt ezen következetesen átlépnék, és inkább az alapformázással és a mid-tierrel, vagyis az arányos megoldással foglalkoznák (bár magam is képes vagyok nagy sorszámú feliratok megszületésére, általában a motiontrackingen, avagy mozgáskövetésen és a színátmeneteken kívül mást nem nagyon szokásom használni, minden mást optikai illúzióra trükközök).

Aki előszeretettel használ magasformázást, az rendszerint nem fogja beérni a középutas megoldással, és ott is feleslegesen bonyolítja meg a feladatot, ahol nem lenne szükséges. Az alapformázás lényegében nem más, mint a stílusok megadása, beállítás és az apróbb cicomákkal való felvértezés. Az egyszerűbb megjelenésű sorozatok esetében mondani sem kell: ettől nagyon nemigen lehet eltérni, bonyolítani. Példának okáért ilyen a Ginga Eiyuu Densetsu eredeti OVA és a remake-elt sorozatai, amelyek közül az utóbbiban az egyetlen komolyabb dolog a főcím beúszó mozgása volt. Hasonló volt a Lord El-Melloi II-sei sorozata, ahol minden álló és legfeljebb elő- és eltűnő volt.

Ugyanakkor érdemes tisztában lennünk egyes parancsokkal, mert bár egyszerűnek tűnik

egy \move parancsot használni mozgathoz, de az kimért egységnyi idő alatt egyenes vonalú egyenletes mozgásra képes, nem tud mit kezdeni azzal, ha felgyorsul vagy lelassul a követett felirattal. Ugyanez igaz a transzformáció \t() parancsával is, amely ugyanúgy egységidő alatt egyenletesen nyújt, fektet, forgat vagy színez át. Mindkettőnél kihagyható a kezdő és a befejező milliszekundum száma a felirat sor idejében, olyankor az első pillanattól kezdve nekiáll ennek. Minden más esetben késleltethetőek ezek az animációk.

Szóval igen, ahogy Nihil is írta a bevezetőjében, a Mochával való mozgáskövetőzést (motiontracket) nincs mese, nincs apelláta, meg kell tanulni. De mi van, ha nem tudja rendesen lekövetni?



magasformázott pillanat a Tate Yuushából

Nos, ilyenkor műsorra tűzik „A nagy szopás” című színpadi darabot, mert manuálisan, kézzel kell megcsinálni változó képkockáról változó képkockára, lehetőleg minél pontosabban belőve a méreteket és helyzetet (ehhez célszerű egyébként viszonyítási pontokat kijelölni magunknak, mint hogy az adott felirat szakasz hogyan pihent. Ilyenkor jönnek a számolgatások, matekozás, mértanozás.

**Röviden és tömören:** az alap- és középutas formázási stílusban is megvan az a munkamennyiség és szépség, mint egy magasformázásban. Az esztétikumot (különösen fontválasztás esetén) embere válogatja, de a párbeszéd és a monológok esetében, vagyis amit a szinkronban hallunk, mindenképpen az olvashatóságra kell törekedni, nem pedig a cicomára. A felirat más részei szépít-

Riez/Ronin Factories  
Take On Me

40 megtekintés

0:07 / 0:15

Chunnibyouto demo koi ga Shitai Movie: Take on Me főcíme. A felirat csak rugózik kicsit, az „E” betű forog és a logó is ezt követi. Soronként kézzel animált módon.

hetők, de hogy hova milyen betűtípus passzol, általában emberi ízlés válogatja, hogy mekkora hibahatárral talál illeszkedő fontot.

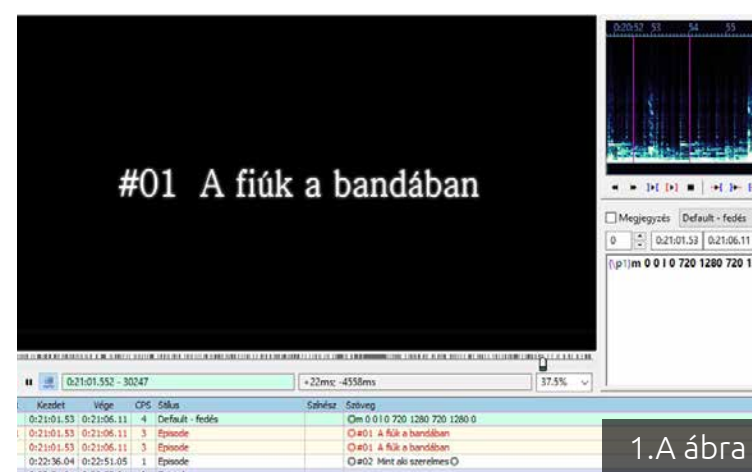
Hozott példának jöjjön néhány megoldás a Given sorozatból, illetve helyenként innen-onnan. És most kifejezetten tippeket és trükköket mutatok, nincs köbe vésvé, hogy ez(ek) az egyetlen és helyes megoldásai az adott problémára.

## Formázási eszköztippek

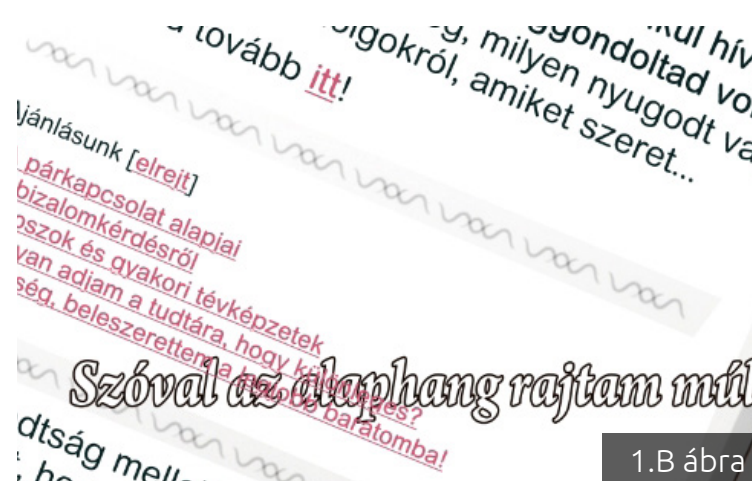
### 1) Kitakarás és rétegek

Talán a legegyszerűbb dolog az ilyen eset az 1A jelű ábrán, amikor a fekete háttéren jelenik meg a cím. Ilyenkor kitakarhatjuk akár az egész képernyőt is (mint jelen esetben), majd mehet rá a cím. Viszont, ha szeretnénk az eredeti effektjeit visszaadni, akkor mindenképpen alulra kell kerülni a kitakarásunk (jelen esetben ez csak simán helyileg előrébb van, így a lejátszó is ekként kezeli), amire jöhet a szöveg szétkent (bluolt) megoldása (ez van leghátul), majd egy réteggel fölé az éles, enyhén szétkent felirat.

A doboz rajzolásának talán legegyszerűbb módja a Comenius Logo programozásokról szóló program megoldása szerint zajlik. Az m jelöli azt, hogy az origótól milyen távolságra essen a négy szögünk bal felső sarka, kezdőpontja a koordináta rendszerben. Ezt követően a kis „L” betűvel rajzolunk vonalat, és innentől kettesével adjuk meg a



1.A ábra



1.B ábra



2. ábra

következő pontokat: bal alsó, jobb alsó, jobb felső sarok. A kis „B” betűvel lehet görbét (vagy úri nevén Bezier-görbét) rajzolni, de az már kicsit komplikáltabb, hiszen a görbe ívének két vezérpontját kell elhelyezni, ami meghatározza, milyen széles és meredek legyen. De ennyire most nem szaladnék előre.

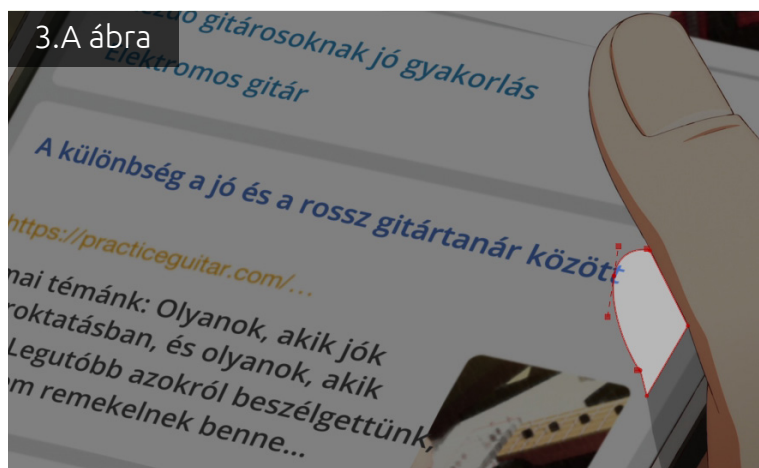
Azonban a rétegkezelés szülhet némi zavart az Erőben, és a feljebb emelt réteg rá fog telepedni a párbeszéd szövegére is, megnehezítve annak az olvashatóságát – lásd az 1B ábrát. Éppen ezért célszerű a párbeszédet kábé a létra tetejére helyezni, olyan rétegmagasságba (mondjuk 10-esre), amit nagyon jó eséllyel nem fogunk elérni.

### 2) Kivágások

A 2. ábrán ugyan nem mutatom, hogy több elem is van (ráadásul némiképp rosszul), de szerintem az előzőből ez elég egyértelmű már. Egyszer ki lett takarva az összes szöveg, ami 5 dobozt jelent: a felső link leírása (1), az alatta lévő link ajánló (2), az ujj árnyéka (3), a következő link főcíme (4), és annak leírása (5). Az árnyékot talán magyaráznom se kell, azért szerepel, mert japán szövegrészlet van alatta. Na de, amit itt láthattok, azok a dobozok körbevágásának hibája, illetve az első link leírásából egy darabka rálóg az újra, amit elvileg ki kéne takarjon, lásd egy és két sorral feljebb. Itt látszik, hogy az ujj kivágása szerepel a felirat kódjában, de valamilyen mérethiba okán túllóg azon.

Ezt kétféleképpen orvosolhatjuk: összébb húzhatjuk az x koordináta mentén \fscx parancsral a dobozt vagy kijavíthatjuk a vágást. Ha az utóbbi mentén döntünk, akkor a következőt fogjuk látni.

A 3A ábránkon egy sima körbevágás szerepel, fényesen látható a kivágott terület, míg minden más sötétítve van. Ennek a megoldásnak az előnye, hogy azt látjuk, mit fedünk le, viszont komoly pontosságot kíván és a körbevágott élek nem moshatóak el. Ennek a parancsa \crop, és en-

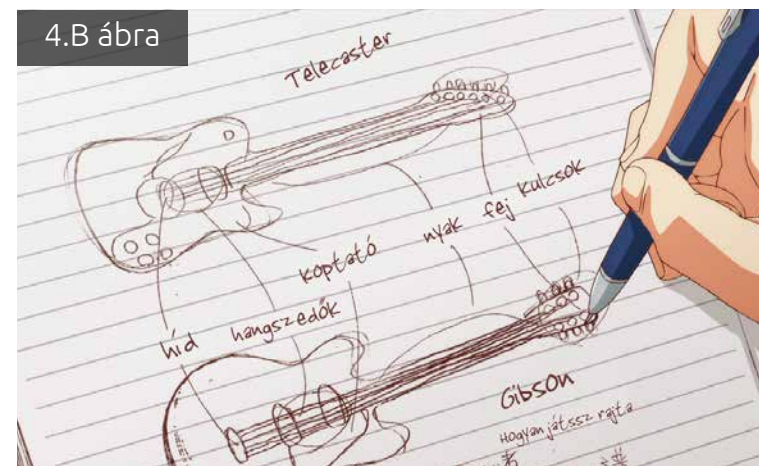
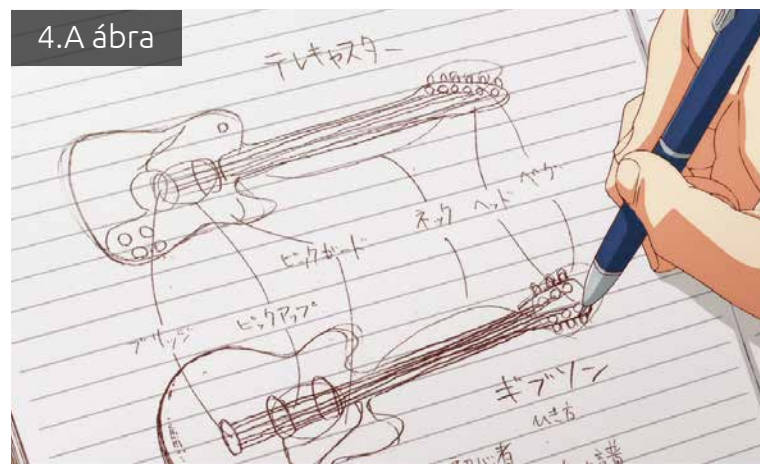


nek inverze (fordítottja) az \iclip, amit a 3B ábrán láthattok.

Ezzel a kettővel (dobozzal és kivágással) sok minden megoldható, de azért ne várjunk csodákat minden esetben.

### 3) Egyszerűbb visszarajzolások

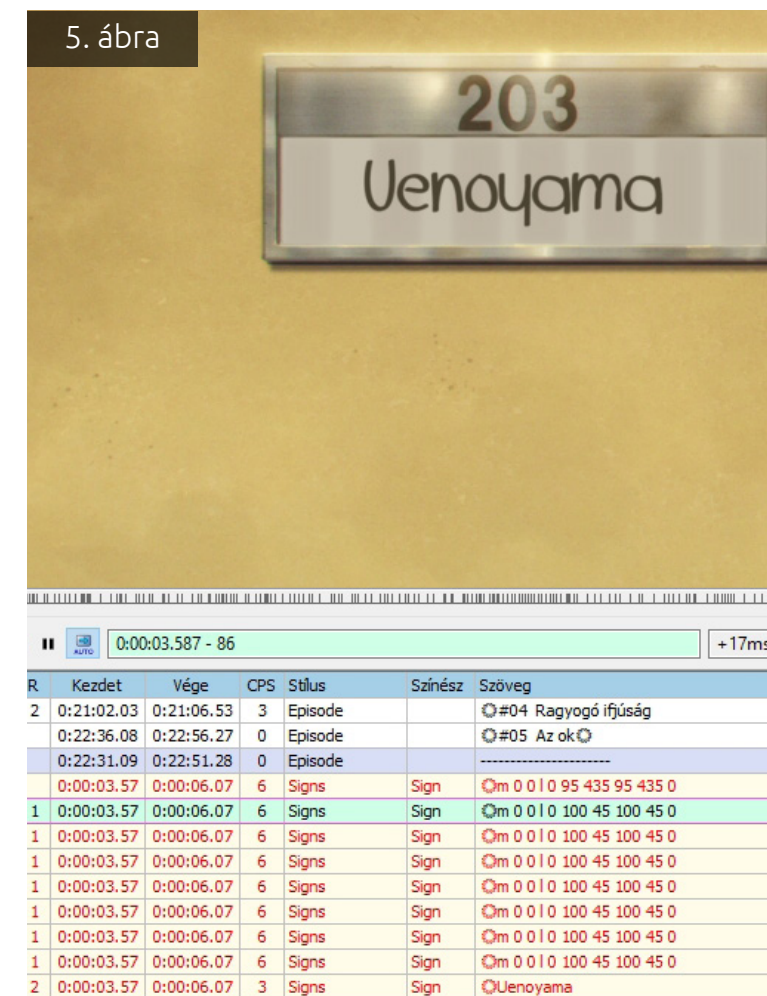
Persze, a dolgokat kombinálhatjuk is. A 4A ábrán láthatjuk az eredeti képet, amiről két dolgot mondhatunk el: 1) ez még egész egyszerű, hiszen csak le kell takarni a füzetlap színével megegyező dobozokban a japán szöveget, majd egy vonalat rajzolni (szintén téglalapból), amit aztán beforgathatunk, beszínezhetünk, majd mehetnek a fordítások; 2) mivel a mozgás kizárólag a jobb szélére korlátozódik, és nem érint egy szöveget sem (a kezét mozgatja fel-le, ahogy koppintgatja a tollat), így a kész megoldás is egyszerű lesz. Ennek a megoldásnak láthatjátok a 4C ábrán a sorait, és a 4B ábrán a végeredményt.



Időnként találkozni olyan felületekkel, amelyek egy rendszerezett mintát mutatnak. Az 5. ábrán egy ilyen megoldás látható: az alsó világos okker tábla, amin 7 olyan árnyékosabb felületet jelképező doboz van, ami visszaadja az eredeti mintát. Ezekre fekszik a sötéttel írt családnév, amelynek nem kell különösebb szépítés és varázslat, hiszen a gravírozott fémlapok esetén a sötét szöveg sose csillog vissza. Ugyanezt a trükköt játszhatjuk el az olyan felületekkel, amiket a közepén világítanak meg, csak olyankor nem négyzeteket kell használni, hanem kört vagy ellipszist.

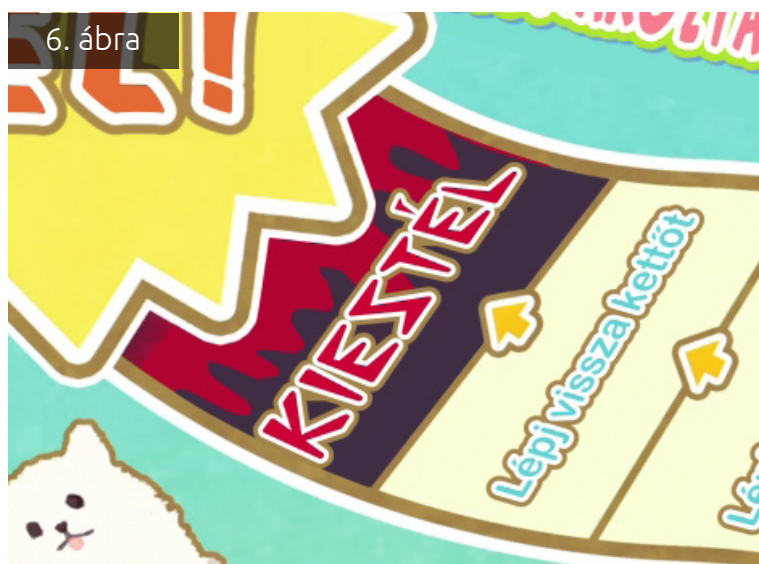
A 6. ábránk (a következő oldalon) ugyan nem tűnik egyszerűnek, de ha elmondom a trükkjét, akkor közepesen nehéz, de annál inkább macerásabb művelet lesz. A trükkök itt is dobozok és vágások. A sötétebb szürkésbarna felület és a sötétvörös rész egy-egy doboz, amelynek a vérfolyást imitáló része azonos, csak a másik oldalukat vágtam meg máshogy.

5. ábra



4.C ábra

R	Kezdet	Vége	CPS	Stílus	Színész	Szöveg
2	0:21:02.03	0:21:06.53	3	Episode		☉#04 Ragyogó ifjúság
	0:22:36.08	0:22:56.27	0	Episode		☉#05 Az ok
	0:00:03.57	0:00:06.07	6	Signs	Sign	☉m 0 0 10 95 435 95 435 0
1	0:00:03.57	0:00:06.07	6	Signs	Sign	☉m 0 0 10 100 45 100 45 0
1	0:00:03.57	0:00:06.07	6	Signs	Sign	☉m 0 0 10 100 45 100 45 0
1	0:00:03.57	0:00:06.07	6	Signs	Sign	☉m 0 0 10 100 45 100 45 0
1	0:00:03.57	0:00:06.07	6	Signs	Sign	☉m 0 0 10 100 45 100 45 0
1	0:00:03.57	0:00:06.07	6	Signs	Sign	☉m 0 0 10 100 45 100 45 0
1	0:00:03.57	0:00:06.07	6	Signs	Sign	☉m 0 0 10 100 45 100 45 0
2	0:00:03.57	0:00:06.07	3	Signs	Sign	☉Uenoyama



6. ábra

Majd erre került rá kétszer a „KIESTÉL” felirat: egyszer egy vastagabb, barna körvonalú darab, majd a fehér körvonalú és vörös kitöltésű. A tábla többi része nem fontos, azok a szokványos kitakarásokból állnak.

Annyit még megjegyzek, hogy ez a jelenet is mozog, és a kódját csak azért nem mutatom meg, mert amúgy 3000+ sor emiatt. A mozgáskövetés révén ugyanis minden halad szépen, így a vágások vezérpontjai is, biztosítva, hogy sehol se lépjen ki a megszabott helyről.

Hasonló a 7A ábránk részlete, amelyen elég sok minden fut és zajlik az animációban. Egyfelől folyamatosan távolodik a kamera, leérkezik a „BÚCSÚBULI” feliratú molinó, és persze a belső alteregók vitáznak. Ennek megfelelően a kitakarások és vágások is komplexebbek, illetve más trükkök is szerepelnek. A terem neve egyszerű vágott do-



7.A ábra

boz, amin a középső mestergerenda árnyéka egy doboz beduplázva, amiből az alsó egy mosott szélű (ez a „doboz” már inkább egy „háromszög”, ami egyetlen Bezier-görbéből áll csak). Az áthúzás valójában egy több ezerszeresen széthúzott kötőjel, ami áttetszőbbé lett téve. A „BÚCSÚBULI” molinója szintúgy egy doboz, amin a felirat szerepel. A háttér sokszínű felirata csak egy kivágást kapott, minden betűje más színűre lett színezve. Ez talán a legegyszerűbb megoldás, ha szírványszínű felirattal találkozunk. A gradiensek (színátmenetek) ugyan szépek, de egy ilyen összetett jelenetnél már problémákat szülhetnek a későbbi átdolgozásokra és a lejátszásban. Az alteregók pólófeliratai viszont elég egyszerűek már, de esetükben a macerát inkább a számosságuk és a nyüzsgő mozgásaik okozza.

A 7B képen szintén sok doboz takar egyszerre és a felirat is több darabba van tagolva, majd egymás mellé helyezgetve, hogy ezt a gyűrött hatást adja. Itt leginkább az örökös forgatás,



7.B ábra

55		0:02:51.82	0:02:56.20	4	Signs	Sign	Om 0 0 1 0 280 730 280 730 0
56	1	0:02:51.82	0:02:56.20	4	Signs	Sign	Om 0 0 1 0 120 260 120 260 0
57	1	0:02:51.82	0:02:56.20	4	Signs	Sign	Om 0 0 1 0 160 160 160 160 0
58	1	0:02:51.82	0:02:56.20	4	Signs	Sign	Om 0 0 1 0 120 160 120 160 0
59	2	0:02:50.57	0:02:50.69	16	Signs	Sign	Obú
60	2	0:02:50.69	0:02:50.82	30	Signs	Sign	Obúcs
61	2	0:02:50.82	0:02:50.94	16	Signs	Sign	Obú
62	2	0:02:50.82	0:02:50.94	8	Signs	Sign	Oc
63	2	0:02:50.82	0:02:50.94	8	Signs	Sign	Os
64	2	0:02:50.82	0:02:50.94	8	Signs	Sign	Oú
65	2	0:02:50.82	0:02:50.94	8	Signs	Sign	Ob
66	2	0:02:50.94	0:02:51.07	15	Signs	Sign	Obú
67	2	0:02:50.94	0:02:51.07	7	Signs	Sign	Oc
68	2	0:02:50.94	0:02:51.07	7	Signs	Sign	Os
69	2	0:02:50.94	0:02:51.07	7	Signs	Sign	Oú
70	2	0:02:50.94	0:02:51.07	30	Signs	Sign	Obuli
71	2	0:02:51.07	0:02:51.10	15	Signs	Sign	Obú

7.C ábra

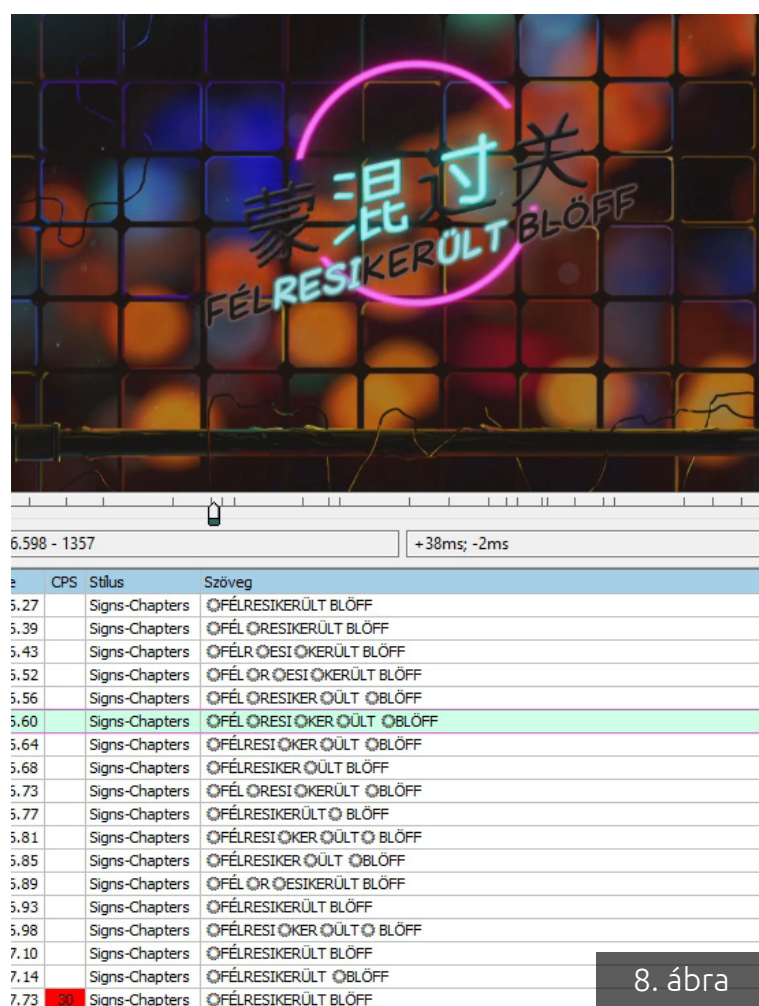
fektetés az, ami macerás, hogy kövessük a ponyva/papír felületét, ami szépen fodrosan hullik alá. Ezt folyamatosan újra kell alkotni változó képkockáról változó képkockára. Hogy ez a valóságban hogyan nézhet ki, arra a 7C ábra adja meg a nagyjából választotokat.

*„A villódzást az egyik legkönnyebb visszaadni, hiszen semmi másra nincs szükség, mint az előre leidőzített, változó képkockától változó képkockáig tartó pillanatok sorára végigmásolt alapszövegre...”*

#### 4) Villódzás (flickering)

A villódzást az egyik legkönnyebb visszaadni, hiszen semmi másra nincs szükség, mint az előre leidőzített, változó képkockától változó képkockáig tartó pillanatok sorára végigmásolt alapszövegre, aminek aztán bizonyos helyközönként változtatjuk a színét a fényes és a kiegészített színvilág közt (vagy ha olyan, akkor egy másik színre váltva, de értitek a lényegét). A 8. ábra (a következő oldalon) példája a Girls' Frontline: Chibi Theater – Madness Chapter egyik epizódjából szerepel. A fejezetcím megoldása egyszerű, a nehézségét a tagolás adja. A kívánt fordítás ugyanis nem feltétlenül osztható azzal az elemszámmal, ahány darabban felvillan, és talán annál kevésbé hanzin-ként. Ilyenkor nagyjából ki kell találnunk, mennyi betűnként szabunk meg egy „szótagot”, amiből 1-2 betűt (hosszától függően természetesen) lecsíphetünk, hiszen a hanzik se mindig egyben világitanak (lásd a 3. írásjelet például), hanem a fele ki van égve perpillanat.

Az ábra aljában ennek a megoldásnak a teljes, időbeli megvalósítását láthatjátok. Ezeknél a mondvacsinált „szótagok” után a kis csillag a színváltás helyét jelöli, és animációban így adja vissza a felirat ugyanazt a villódzást, amit a kész műben lehet látni.



8. ábra

### 5) Színátmenetek (gradiensek)

Ha elég beleválónak érezzük magunkat, akkor maradhatunk az Aegisub beépített színátmenet készítő pluginjánál is, de miután elképzelhető, hogy formákat (dobozokat, rajzokat) is szeretnénk ilyen kezelésben részesíteni, jobb lecserélni, mert nem csak az 5. ábrán látott felületekkel találkozhatunk, vagy háttérvilágítással rendelkező reklámtáblákkal és fénycégekkel. Minden más



9.A ábra

esetben helyel-közzel a beépített is megteszi, de arra számítsunk, hogy a beállításaink nagyját el fogja vetni, így például az elő- és eltűnés (\fad), a méretezések (\fscx, \fscy), a betűméretek és -típusok (\fs és \fn), az elkenést (\blur és \be), a forgatást (\frz), a fektetést (\frx és \fry), valamint azoknak a korrekcióját (\fax és \fay). Szóval gyakorlatilag sok mindent.

A 9A ábrán egy egyszerűbb példát látni az Azur Lane-ből, amit animációjában nem is a szépen fokozatosan változó színátmenetet produkáló betűk adják, hanem, hogy a főcím eltűnő fehér másolatra bíztam, jelentősen spórolva így a cicomán.

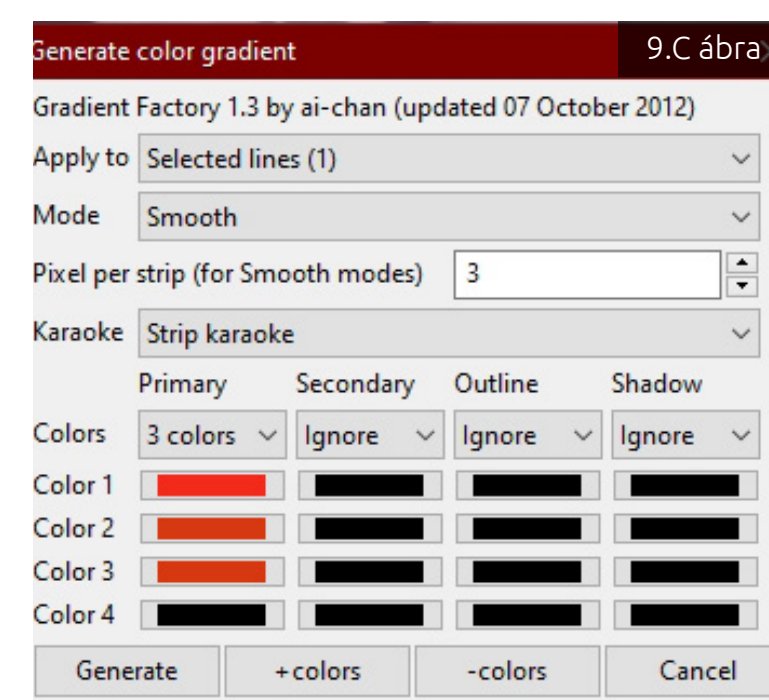
A 9B ábrán pedig a megvalósítás, hogy a név állandó színű, így kitesz egyetlen sort, de a hajótípus megnevezése már klasszikus és rendes színát-



9.B ábra

menet, amit a program több sorban valósít meg. A szükséges parancsokat a stílusban rögzítettem előre, így minimálisat kellett visszaállítani, illetve a nagyobb betűmérettel szedett nevet lerejteni. Mellékesen (mivel erősen lehatárolja a színmenetet) soronként a bal felső és jobb alsó sarok X koordinátáját átírni, hogy vonalban mozgatható legyen. Hiszen a beépített színátmenet-készítő úgy dolgozik, hogy az átmenet minden árnyalata 1-1 sor, amit egy téglalap alapú kivágás „díszít”. Emiatt kényes a módosításokra és hajlamos „szétesni”, vagyis az árnyalatok közé pár pixeles kihagyást ékelni, amit ugyanúgy kézzel kell javítani.

De hogyan is működik a színátmenet-készítő (Generate color gradient)? A legegyszerűbb, ha a 9C ábrán vezetlek végig. Az „Apply to” alatt több megoldás van: minden sorra és a különféle stílusokra egyszerre vagy az adott, kiválasztott sorra (jelen esetben ez a szám 1). A „Mode” azt mondja meg, hogy milyen formában szeretnénk. A „smooth” függőlegesen osztja fel a sorunkat teljes hosszában, a „smooth (vertical)” pedig ugyanezt teszi a magasságában. A „by character” pedig karakterenként módosítja, számításba véve minden leütésünket: számokat, írásjeleket és szóközöket is. A „by syllable” pedig nem rele-



9.C ábra

váns, amennyiben nem karaoke készül (bár akkor meg minek használnád, ha arra külön megoldás és effektelhetőség van?).

A „Pixel per strip” a kivágás pixelben mért magasságát mondja meg, a karaoke részt meg célszerű „strip karaoke” beállításra tenni, mert máskülönben megkísérli automatikusan felosztani. Ezt követik a színek: az elsődleges (vagyis, amit alpból látunk), a másodlagos (ami karaoke készítéskor alpból megjelenik és amiről színt vált), a körvonal és végül az árnyék. Ez alatt maguk a színek jelennek meg, amihez hozzáadhatunk és elvehetünk újabbat, illetve megmondhatjuk, hogy az adott szintből mennyi színt vegyen figyelembe. A beállításokat követően nyomhatunk a „Generate”-re.

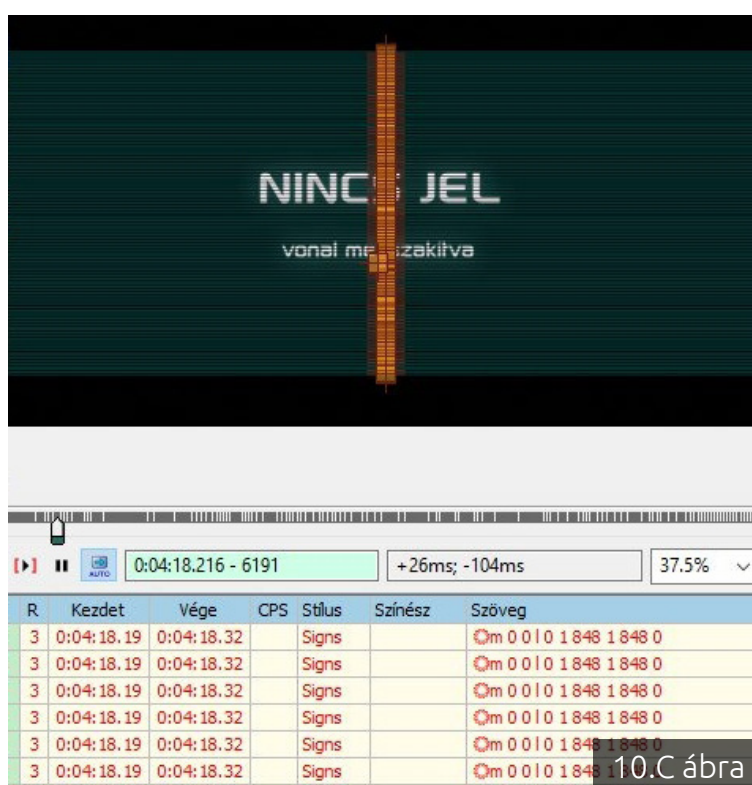
### 6) Sokszorosítás egyszerűbben

Igaz van erre egy szkriptelős plugin, de ez se egy lehetetlen vállalkozás. A Grisaia: Phantom Trigger első részének egyik első snittjében látható a 10A és 10B ábrák megoldása, mint előtte és utána. A trükk itt a kivitelezés menetében van, mintsem a végeredményben. Mivel a képernyőn keresztül futó vonalak mindegyike láthatóan szabályos, elég egyszerűen összehozható. Megrajzold kitararós dobozzal a vonalat, annak minden

sajátos effektjével (vagyis a szétkenéssel), majd ismételd a sort (jobb klikk, ismétlés helyi menüpont), lejjebb mozdítod, amíg a következő vonalat nem feded le vele teljes egészében. Majd kijelölöd a meglévő kettőt, ismételd és folytatod szépen hatványozva a sorokat, amíg kell. Ezzel a módszerrel nem leszel sokkal lassabb a szkriptnél, sőt, igazából nagyon sokat se tötymörögsz felette. Az eredmény pedig valami hasonló lesz a 10C ábrán láthatónak megfelelően.

### 7) Hullámozás

Elsőre szintén nehezebbnek tűnő feladat, akár a körívre illesztés, de ennek is pofonegyszerű



10.C ábra

a trükkje: a korábbi villódzásnál említett „szótagolási” megoldás. Ahol kezd már hajlani a felirat, ott elvágjuk, és elkezdjük egy külön sorban az adott részletet forgatni, fektetni. A Yokohama Kaidashi Kikou második OVA-jában például így készült a logó (11. ábra).

A köríves például jelentkezhethet egy könyv lapozásakor is. A Nekopara OVA-ból kiragadott 12. ábra ugyan még félkész állapotban mutatja a formázandó részeket, de a fejezetcím és a lap alján a megjegyzésen már jól látható a már említett megoldás egy másik környezetben. Ugyanakkor azt is észrevehetjük, hogy ez a hatás mennyire nem úszható meg olyan egyszerűen, mint azt az ember elsőre hinné.

### Végszó gyanánt

Ha túlságosan is félelmetes a dolog, akkor se kell nekibúsulni, hogy mennyire megtanulhatatlan a formázás. A kulcs itt is a gyakorlás kérdése, amire rá kell szánni az időt, olykor pedig kísérletezgetni, hogy az adott dolog mennyire valósítható meg az adott keretek közt. Általában nem lehetetlen egyik sem, legfeljebb magasformázási megoldáshoz kell nyúlni. Ez utóbbi gyakran egyszerűnek tűnik, de talán ott jár jól az ember, ha idő- és energiahatékony. Viszont felmerül a kérdés, hogy kinek mit jelent ez a kettő, és a számára legkényelmesebb utat járni.



11. ábra



12. ábra